PlayStation

PAL

FINAL FANTASY® VI

SQUARESOFT®

SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT ®

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

©1994, 1999, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. ILLUSTRATION/YOSHITAKA AMANO. Library programs © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use are prohibited. Distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Squaresoft.

SCES-03828

ESPAÑOL

PRÓLOGO

LA GUERRA DE LOS "MAGI"

Han pasado muchos siglos desde que terminó la guerra. Civilizaciones enteras han sido reconstruidas con hierro, máquinas y tecnología. Durante años los Espers sólo habían existido en antiguas leyendas. Pero ahora, un Esper ha sido descubierto y las fuerzas de Magic están empezando a volver. El riesgo de que haya otra devastadora guerra está a punto de surgir.

PREPARAR LA CONSOLA

Configura la consola de juegos PlayStation® siguiendo las directrices del manual de instrucciones. Antes de introducir o extraer el disco, asegúrate de que la consola esté apagada. Introduce el disco de **FINAL FANTASY® VI** en la consola y cierra la cubierta del disco. Conecta el Mando al puerto de Mando 1 e inserta una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1. Enciende la consola. La pantalla de inicio aparecerá después de la demo inicial. Pulsa el botón START (inicio) o el botón ⊗ para pasar directamente a la pantalla de inicio.

Aviso: Se recomienda no insertar ni extraer periféricos ni MEMORY CARDS (tarjetas de memoria) mientras la consola esté encendida.

NUEVA PARTIDA

Antes de empezar una nueva partida, necesitarás al menos un bloque de espacio libre en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para poder guardar los datos del juego.
En la pantalla de inicio selecciona New con el botón de dirección y pulsa el botón ⊗ para empezar.

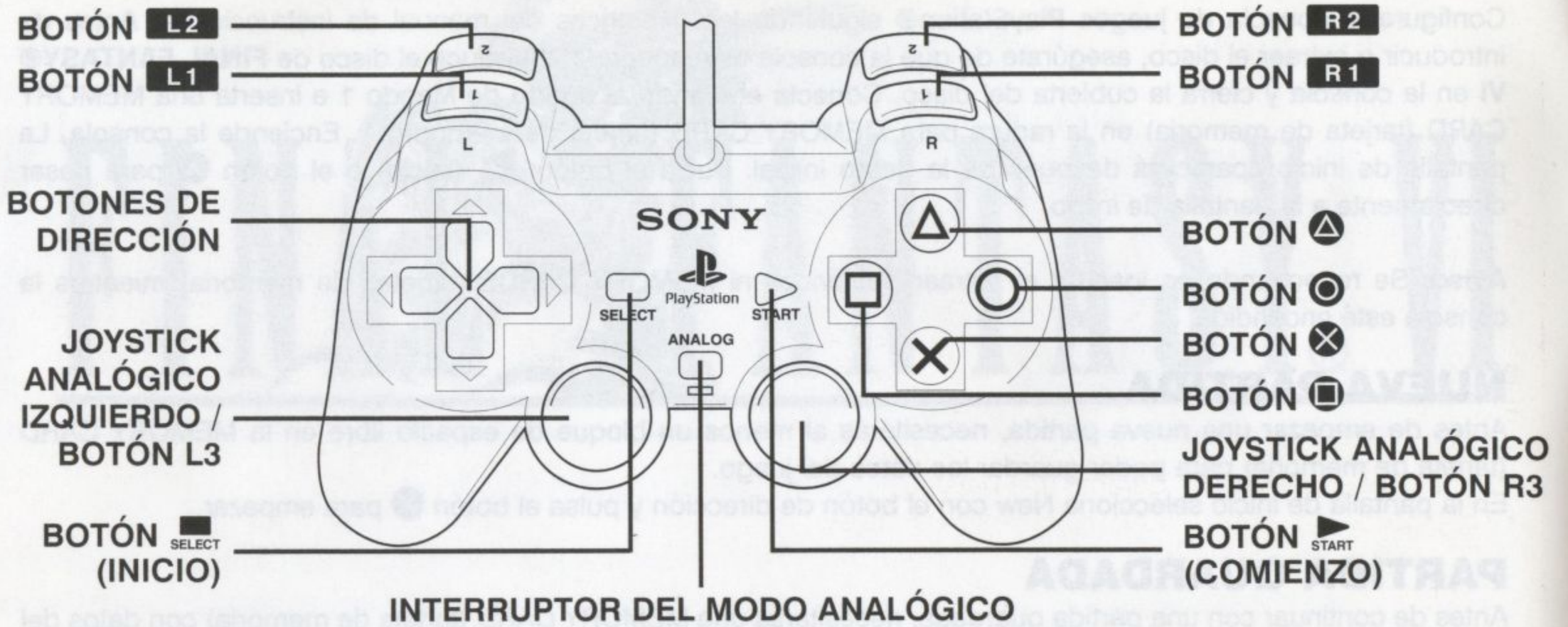
PARTIDA GUARDADA

Antes de continuar con una partida guardada, necesitarás una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con datos del juego **FINAL FANTASY® VI** guardados.
En la pantalla de inicio selecciona Slot 1 con el botón de dirección y pulsa el botón ⊗ para abrir la pantalla de cargar. Selecciona el bloque de memoria con los datos guardados del juego **FINAL FANTASY® VI** y pulsa el botón ⊗ para continuar.

PONER NOMBRE A LOS PERSONAJES

Durante el juego tendrás la oportunidad de poner nombre a varios personajes importantes. Cuando aparezca esta opción, pulsa el botón ⊗, y aparecerá la pantalla "Name Entering" ("Introduce un nombre"). Introduce el nombre letra por letra. Selecciona con el botón de dirección la letra que quieras introducir y pulsa el botón ⊗ para confirmar. Si te equivocas, pulsa el botón ○ para volver atrás. Una vez que termines de introducir el nombre, pulsa el botón START (inicio) para completar el proceso y seguir con la partida.

USO DEL MANDO



Aviso: Si utilizas el mando analógico (DUALSHOCK®2) asegurate de tener el botón modo ANALOG (analógico) apagado.

Botón ⊗

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Ejecutar un comando seleccionado con el botón de dirección.
- Hablar con otros personajes colocando al personaje junto a ellos.
- Averiguar el contenido de los cofres de tesoros, jarrones y relojes.
- Avanzar con un Chocobo o un Zeppelin (Zepelín).
- Activar interruptores de puertas, palancas, etc.

Botón ○

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Cancelar el comando seleccionado (volviendo al menú anterior).
- Cerrar una pantalla.
- Incrementar al doble la velocidad de movimiento de un personaje si lo pulsas en conjunto con el botón de dirección. Si el personaje está equipado con Sprint Shoes su velocidad de movimiento se verá aumentada en cuatro veces a la de su velocidad normal.
- Bajar de un Chocobo y desembarcar de un Zepelín.

Botón □

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Intercambiar en el menú de Magic (Magia) entre los valores de porcentaje de magia aprendida y los valores de MP consumidos.
- Intercambiar los miembros del grupo que están preparados para actuar durante una batalla.

Botón △

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Abrir la pantalla del Menú Principal. Este comando no funciona durante las batallas o los eventos.
- Intercambiar los miembros del grupo que están preparados para actuar durante una batalla.

Botón L1/L2, Botón R1/R2, Botón SELECT (selección)

Estes botones se utilizan en las siguientes situaciones:

- Seleccionar menús y objetos en la pantalla del Menú.
- Seleccionar un objetivo, bien el grupo de aliados o de enemigos, al usar la magia.
- Seleccionar personajes en las pantallas Status (Estado), Skills (Habilidades), y Equip (Equipamento).
- L1 y R1: escapar de una batalla cuando los pulsas en conjunto.

Botón de dirección, Joystick analógico izquierdo (↑/↓/←/→)

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Mover directamente a los personajes y vehículos.
- Mover el cursor en los menús (seleccionar).

Botón START (inicio)

Este botón se utiliza en las siguientes situaciones:

- Ver el mapa mientras estás viajando por el mundo.
- Poner el juego en pausa durante una batalla.
- Terminar la elección de nombres de los personajes.

PARA GUARDAR

GUARDAR EN LA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

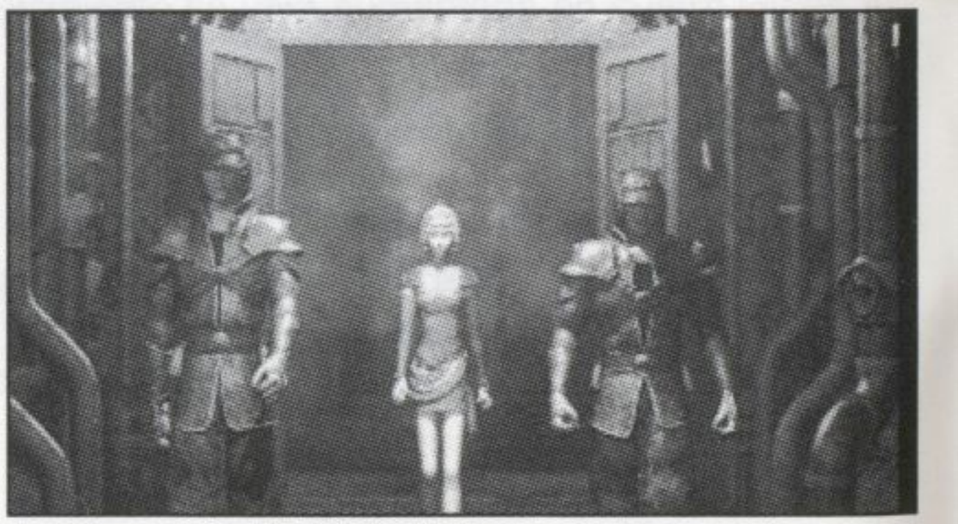
Introduce la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) 1 o 2. Necesitas tener al menos un bloque de memoria vacío para guardar en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Podrás guardar la partida mientras viajas por el mundo, o en zonas como las mazmorras donde existen puntos para guardar la partida.
Selecciona Save en la pantalla del Menú. Selecciona una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para guardar los datos de la partida y pulsa el botón ⊗. En la pantalla aparecerá el menú MEMORY CARD File Screen (Archivos de la MEMORY CARD). Selecciona un bloque de memoria en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) para guardar los datos actuales de tu partida.

GUARDAR UN ARCHIVO MEMO

Guardar los datos de la partida en un archivo Memo File no es lo mismo que guardar en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria). El sistema de archivo Memo File te permite guardar datos temporalmente en la memoria de la PlayStation®. Una vez que la consola esté apagada (OFF), o que pulses el botón RESET (espera/reinicio), el archivo Memo se borrará. Los datos que quieras guardar permanentemente deberás guardarlos en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Para guardar un archivo Memo File debes seleccionar Save en la pantalla del Menú Principal, y después, selecciona Memo. A continuación, pulsa el botón ⊗ para guardar.

SOFT RESET (REINICIO DEL SOFTWARE)

Para volver a empezar una partida guardada en un archivo Memo File o guardada en un archivo de una MEMORY CARD (tarjeta de memoria), ejecuta un "Soft Reset" (pulsando simultáneamente los botones R1, R2, L1, L2, START (inicio), y SELECT (selección)). Después del demo inicial aparecerá la pantalla de inicio. Aquí, si seleccionas Memo, Slot 1 o Slot 2, podrás volver al juego con los datos guardados en el archivo o en la MEMORY CARD (tarjeta de memoria).



PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL

Si pulsas el botón △ fuera de las batallas o de los eventos, aparecerá la pantalla del Menú Principal.

1. Ventana de los miembros del grupo

Estos son los personajes principales que puedes controlar.
El retrato de los personajes, su nombre, el nivel en que se encuentran, y el valor de sus HP y MP máximos/actuales se pueden ver en esta ventana.

Formación de combate del grupo

- Podrás cambiar la formación del grupo en combate colocando a los personajes en dos filas. Pulsa el botón de dirección ← en la pantalla del Menú Principal y aparecerá el subcomando Row (Fila). Para mover a un personaje a la fila delantera (más útil para ataques directos y menos para la defensa), o a la fila trasera (más útil para la defensa y menos para el ataque), selecciónalo y pulsa el botón ⊗ dos veces.
- Para cambiar la posición de dos personajes en el grupo, selecciona uno y pulsa el botón ⊗. A continuación, selecciona al otro personaje y pulsa el botón ⊗ otra vez.

Dato útil: El personaje primero de la lista será el que aparecerá cuando estás viajando por el mundo.

2. Ventana de los comandos del Menú

Podrás seleccionar y ejecutar los siguientes comandos:

- Item (Objeto)
- Skills (Habilidades)
- Equip (Equipo)
- Relic (Reliquia)
- Status (Estado)
- Config (Configuración)
- Save (Guardar)

Dato útil: Los comandos que no se puedan utilizar estarán en color gris.

3. Ventana del tiempo

Indica el tiempo utilizado en la partida jugada hasta ese momento.

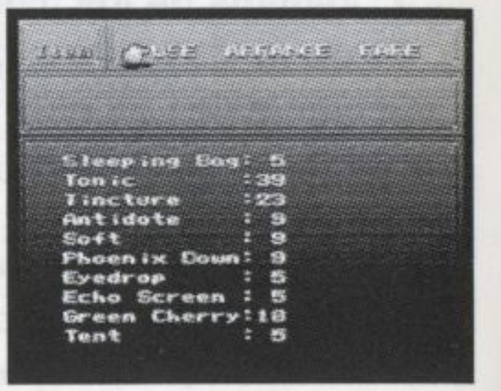
4. Ventana del Step/GP (Paso/dinero)

Indica la distancia recorrida en pasos desde el principio del juego hasta ese momento y la cantidad de GP (dinero) que el grupo tiene. Puedes conseguir dinero al derrotar a enemigos o al abrir cofres con tesoros.

COMANDOS DEL MENÚ

Dato útil: Para repasar la información en cada ventana de la pantalla del Menú, pulsa los botones L1 o R1.

Item (Objetos)



Este comando te permite utilizar Potion (pociones), Tent (tienda de lona) y otros objetos que el grupo de personajes tenga en el inventario. Selecciona el comando Item en la pantalla del Menú Principal, pulsa el botón ⊗ y se abrirá una pantalla. Pulsa el botón ⊙, para utilizar los siguientes subcomandos:

USE (Usar)

Los objetos del inventario que se pueden utilizar inmediatamente aparecen en blanco. Selecciona el subcomando Use y pulsa el botón ⊗. Para utilizar un objeto, selecciónalo y pulsa el botón ⊗ dos veces. A continuación, aparecerá una pantalla con los personajes del grupo. Selecciona al personaje que vaya a utilizar el objeto y pulsa el botón ⊗. Los objetos que no se puedan utilizar estarán en color gris.

ARRANGE (Ordenar)

Para ordenar automáticamente la lista de objetos, armas, y armaduras, selecciona el subcomando Arrange y pulsa el botón ⊗. (Orden: Objetos consumibles, armas, armaduras y otros).

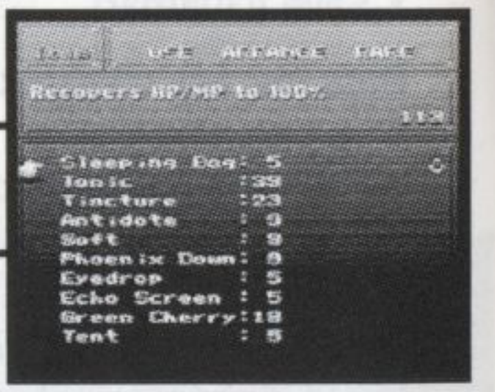
RARE (Objetos importantes)

Entre los objetos que vayas encontrando, algunos son necesarios para avanzar en el juego. Selecciona el subcomando Rare y pulsa el botón ⊗ para ver los objetos importantes.

1. Ventana de descripción de los objetos

Muestra la descripción del objeto seleccionado. Para las armas y las armaduras, sólo las que tienen efectos especiales tendrán una descripción. El número que aparece a la derecha de la descripción muestra la cantidad de ese objeto en el inventario.

2. Ventana de la lista de objetos



Muestra los nombres de todos los objetos en el inventario. Selecciona el objeto que quieras utilizar con el botón de dirección. Cuando no haya espacio suficiente en una ventana, podrás ver el resto de objetos de la lista pulsando los botones L1, R1 y SELECT (selección).

Armas, Armaduras y Relic (Reliquia)

Selecciona un objeto del que te quieras equipar y pulsa el botón ⊗ dos veces para abrir una nueva ventana a la derecha. En esta ventana, además de los personajes que pueden equiparse de ese objeto, aparecerán los cambios de estado causados por los objetos, y los atributos especiales de las armaduras.

Reorganizar los objetos

Para reorganizar los objetos de la lista manualmente, primero selecciona el objeto que quieras cambiar y pulsa el botón ⊗. Después, selecciona otro objeto y pulsa el botón ⊗ otra vez para intercambiar sus posiciónes. Continúa con este proceso hasta que todos los objetos estén en el orden que quieras. Es conveniente que coloques los objetos que vayas a utilizar con más frecuencia al principio de la lista.

Skills (Habilidades)

Este comando te permite abrir una pantalla para equipar a un personaje con un Esper y con Magic (Magia) (las habilidades individuales que aparecen en gris estarán disponibles en las batallas). Selecciona el comando Skills y pulsa el botón ⊗ para abrir la pantalla de habilidades. Aquí, podrás usar los subcomandos Espers, Magia y las habilidades individuales.

Esper

Los personajes pueden equiparse con Espers, criaturas que les otorgan poderes mágicos.

- Selecciona el subcomando Esper para ver una lista de las criaturas disponibles. Los nombres de Esper en gris indican que han sido equipados por otros miembros del grupo.
- Pulsa el botón ⊗ para ver los hechizos mágicos que se pueden aprender del Esper que hayas seleccionado.

Magic (Magia)

Mientras que algunos personajes poseen la habilidad de lanzar magia, la mayoría de los personajes necesitan equiparse de los Espers para aprender hechizos.

- Los hechizos mágicos que puedes utilizar se muestran en colores claros y los que no puedes utilizar en gris. El número que hay junto a los hechizos indica el porcentaje de magia que se ha aprendido.
- Para usar la magia, selecciona un hechizo y pulsa el botón ⊗. Después elige el blanco.
- El blanco de un hechizo depende de su naturaleza (algunos hechizos afectan a varios blancos directamente). Pero con la mayoría de los hechizos, para apuntar a uno o varios blancos, pulsa el botón de dirección ←/→, el botón L1/R1 o el botón SELECT (inicio).

Subcomandos individuales de los personajes

Cada personaje posee una técnica especial.

SwdTech Técnica especial de Cyan. Las Sword Techniques (técnicas de espada) se basan en el estilo de lucha Samurai.

Blitz Técnica especial de Sabin. Tendrás que pulsar los botones del mando en la secuencia predeterminada para conseguir las distintas técnicas de Martial Arts (artes marciales).

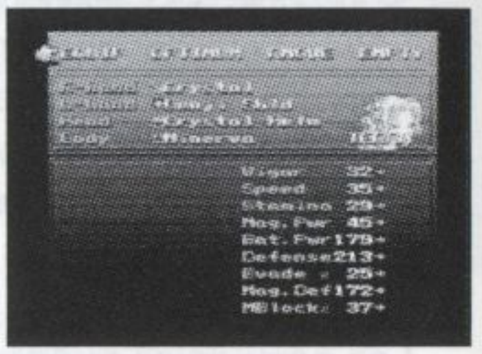
Lore Técnica especial de Strago. Para aprender hechizos mágicos de los enemigos.

Rage Técnica especial de Gau. Para aprender técnicas de lucha de los enemigos en el Veldt.

Dance Técnica especial de Mog. "Nature dances" (Danzas de la naturaleza) para invocar el poder de los elementos.

Equip (Equipamiento)

Este comando te permitirá equipar y cambiar las armas y las armaduras de cada personaje. Después de seleccionar Equip el cursor estará intermitente, pulsa el botón de dirección ← para seleccionar a todos los miembros del grupo. Después, pulsa el botón ⊗ y se abrirá una ventana con el equipamiento (reliquia incluidos) de todos los personajes del grupo. Para ver el equipamiento de un personaje individualmente, pulsa el botón ⊗, selecciona a un personaje y pulsa el botón ⊗ otra vez para acceder a los siguientes subcomandos:



- **Equip (Equipar)**

Para equipar a un personaje con armas y armaduras. Primero, selecciona la parte del cuerpo que quieras equipar usando el botón de dirección. A continuación, pulsa el botón ⊗ para ver las armas y armaduras que estén disponibles. Selecciónalas y pulsa el botón ⊗ otra vez para confirmar.

- **Optimum (Optimización)**

Para equipar a un personaje con un arma o armadura que tenga el poder de Attack (ataque) o Defense (defensa) más fuerte del inventario del grupo.

- **Remove (Quitar)**

Para cambiar una pieza específica de equipamiento del personaje seleccionado. Una vez que hayas hecho la selección, pulsa el botón ⊗ para completar el proceso.

- **Empty (Vaciar)**

Este comando permite quitar instantáneamente todas las piezas de equipamiento del personaje seleccionado.

Relic (Reliquia)

Para equipar a los personajes de "Relic" que tienen varias habilidades. Cada personaje puede tener hasta dos Relic.

Dato útil: El menú de equipamiento actual del grupo se puede ver seleccionando bien Equip o Relic en el Menú Principal.

Status (Estadísticas)

Este comando sirve para mostrar información sobre los atributos de cada personaje como, por ejemplo, "Experience", puntos de experiencia necesarios para subir de nivel, Vigor, Speed (Velocidad), Stamina (Resistencia), Mag.Pwr (Poder de Magia), Bat.Pwr (Poder de Batalla), Defense (Defensa), Evade % (% de Evasión), Mag.Defense (Defensa contra la Magia) y M. Block % (% Bloqueo a la Magia).

Config (Configuración)

Para personalizar la configuración de las opciones del juego. Utiliza el botón de dirección para hacerlo.

• **Bat. Mode (modo Batalla)**
Esta opción te permitirá intercambiar los modos Active, donde los enemigos te atacan mientras escoges los objetos/hechizos/habilidades que quieras utilizar, y, Wait, donde los enemigos esperan a que termines antes de atacarte.

• **Bat. Speed (velocidad de batalla)**
Esta opción te permite cambiar la velocidad de la batalla, desde 1(rápido) hasta 6 (lento). Pulsa el botón de dirección ←/→ para hacer tu selección.

• **Msg. Speed (velocidad de los mensajes)**
Esta opción te permite cambiar la velocidad de los mensajes de batalla que aparecen en la parte de arriba de la pantalla. Pulsa el botón de dirección ←/→ para seleccionar la velocidad desde1 (rápido) hasta 6 (lento).

• **Cmd. Settings (Distribución de los comandos)**
Esta opción te permite elegir entre dos formas distintas de visualizar la ventana de los comandos de batalla. La opción Window es la predeterminada. En esta opción, los comandos para cambiar la formación del grupo en batalla Change y Defend, se pueden acceder pulsando el botón de dirección ←/→ respectivamente. La segunda opción, Short, utiliza una ventana reducida con los comandos ordenados de una forma más resumida. Si escoges la opción Short, podrás seleccionar los comandos pulsando el botón de dirección ↑/↓/→/←. Después, pulsa el botón ⊗ para confirmar. En esta opción, en cambio, los comandos Change y Defend se pueden acceder pulsando los botones L1 y R1 respectivamente.

• **Short**
Selecciona Short y pulsa el botón ⊗ para cambiar la distribución de los comandos de batalla. Primero, selecciona a un personaje, y después, cambia los comandos pulsando el botón de dirección y el botón ⊗. Para elegir a otros personajes, pulsa el botón ○ para ver la lista de personajes y, a continuación, procede de la misma manera para redistribuir los comandos. Cuando quieras volver a la distribución predeterminada, selecciona Arrange en la parte de arriba, y pulsa el botón ⊗.

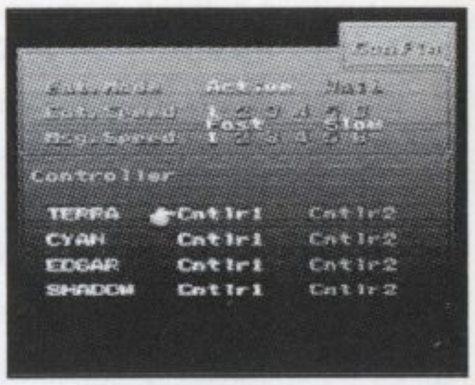
• **Gauge (indicador)**
Esta opción te permite cambiar la apariencia de la "HP Window" (ventana HP) durante la batalla. Cuando lo pongas en ON, la barra "Active Time Battle" (ATB) (Tiempo de Batalla Activa) aparecerá mostrando el tiempo restante hasta que el personaje vuelva a actuar. Cuando lo pongas en OFF, la cantidad en números de actuales HP / maximos HP aparecerá.

• **Sound (sonido)**
Esta opción te permitirá seleccionar entre sonido Stereo y Mono.

.

• **Cursor**
Esta opción te permitirá cambiar entre las posiciones del cursor Reset y Memory. Si escoges Reset, el cursor aparecerá en la parte de arriba de la ventana de comandos. Si eliges el modo Memory, el cursor aparecerá en la última posición en la que estaba en la pantalla del Menú.

• **Re-Equip**
Esta opción te permitirá elegir la distribución del equipamiento después de cambiar los "Relic" (Reliquias). Si escoges Optimum, el grupo será reequipado inmediatamente de los objetos de "Relic" más adecuados para el grupo. Si escoges Empty, cada pieza de equipamiento de los personajes será retirado.



• **Controller (Mando)**
Esta opción te permitirá cambiar la configuración del mando.

• **Single**
Esta es la configuración predeterminada para un solo jugador.

• **Multiple**
Esta opción te permitirá tener dos jugadores en una batalla. Los jugadores podrán elegir personajes distintos para cada mando.

• **Mag.Order (orden de los hechizos)**
Hay tres clases de magia en **FINAL FANTASY® VI**: "White" (blanca) que consiste en hechizos curativos y recuperadores, "Grey" (gris) que consiste en hechizos que alteran los estados, y "Black" (negra) que lanza hechizos de ataque. Hay seis formas disponibles para ordenar la lista de hechizos mágicos.

• **Color**
Esta opción te permitirá cambiar la fuente y los colores de las ventanas ajustando los colores R (Rojo), G (verde), y B (azul). Para volver a la configuración predeterminada, selecciona Color y pulsa el botón ⊗.

• **Window**
Esta opción te permitirá seleccionar un fondo para las ventanas del menú entre ocho posibles fondos.

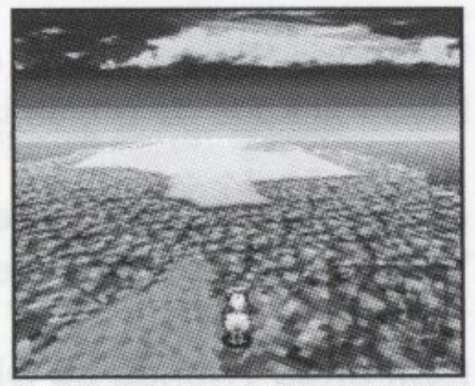
Save (Guardar)

Este comando te permitirá guardar el juego. Sólo podrás guardar las partidas en los Save Points (puntos para guardar) y cuando estás viajando por el mundo. En las zonas donde no puedas guardar, este comando aparecerá en color gris.

VEHÍCULOS

MEDIOS DE TRANSPORTE

Existen varios modos de viajar en este juego. A medida que avances en el juego, el grupo se encontrará con diferentes medios de transporte y podrá utilizarlos. Al aprovechar estos diferentes medios de transporte, el grupo podrá visitar zonas a las que sería imposible llegar a pie.



Chocobo

Es una criatura con forma de pájaro que ayuda al grupo a moverse por tierra y aguas poco profundas. Los chocobos se pueden alquilar en las tiendas de alquiler de chocobos. Una vez que el personaje se baje del chocobo, volverá a su posición de origen. Mientras el personaje esté montado en el chocobo, no se encontrará con ningún enemigo.

Botón de dirección ↑/ botón ⊗ :	Mover el Chocobo hacia delante
Botón de dirección ←/→:	Mover el Chocobo izquierda o derecha
Botón L1/R1 :	Girar el Chocobo bruscamente cuando lo uses con el botón de dirección ←/→
Botón ○ :	Bajar del Chocobo

Mandos del "Zeppelin" (Zepelín)

Un dirigible grande que puede desplazarse a rápida velocidad en el cielo. Los personajes pueden entrar en su interior, y, allí dentro, pueden encontrar "Item Shop" (tiendas de objetos) y también tener a otros personajes en espera. Los Zepelines sólo pueden despegar y aterrizar en terrenos lisos.

Botón ⊗:	Subir al Zepelín/Avanzar
Botón de dirección ↑:	Bajar el Zepelín
Botón de dirección ↓:	Subir el Zepelín
Botón de dirección ←/→:	Girar el Zepelín izquierda o derecha
Botón L1/R1:	Pulsar junto con el botón de dirección ←/→ para girar el Zepelín bruscamente
Botón ○:	Desmontar del Zepelín
Botón △:	Entrar al interior del Zepelín. Para volver a pilotar el Zepelín, dirígete al panel de control, pulsa el botón ⊗ y selecciona Take Off (Despegar).
Botón □:	Pulsar junto con el botón de dirección para mover el Zepelín manteniendo la misma vista.

EL MAPA

Si pulsas el botón START (inicio) mientras estás viajando por el mundo, aparecerá un mapa pequeño que se puede activar o desactivar (ON/OFF). El punto rojo grande que aparece encima del mapa indica tu posición actual y el punto pequeño indica tu dirección.

TIENDAS

PARA USAR LAS TIENDAS

Inns (posadas)
El grupo podrá recuperar HP/MP y algunos estados alterados quedándose aquí.

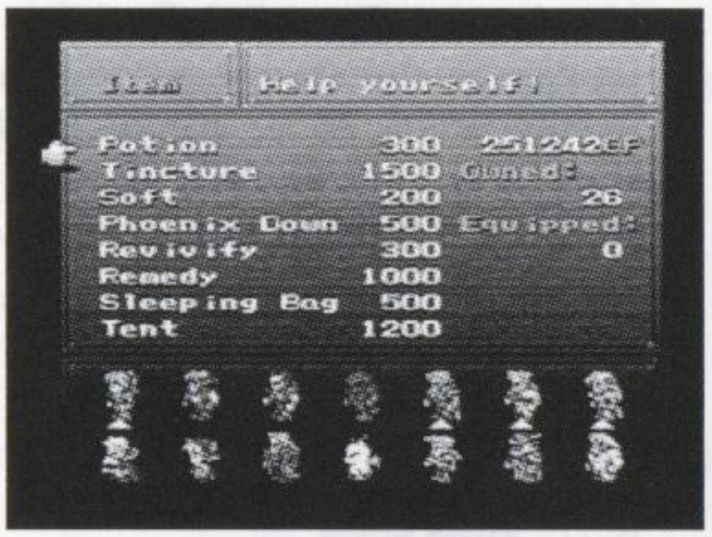
Weapons Shop (Tienda de armas)
Distintos tipos de armas tales como espadas y varillas se venden aquí.

Armour Shop (Tienda de armaduras)
Varios tipos de objetos de protección tales como escudos y armaduras se venden aquí.

Item Shop (Tienda de Objetos)
Objetos esenciales para el viaje tales como "Potion" (pociones) y "Phoenix Down" se venden aquí.

Relic Shop (Tienda de Reliquias)
Una variedad de reliquias se vende aquí. Las reliquias proporcionan muchas habilidades a los personajes.

Chocobo Stable (Establo de Chocobos)
Los Chocobos se pueden alquilar en el "Chocobo Stable". Si montas un Chocobo directamente desde el establo, el personaje será automáticamente transportado a las afueras de la ciudad. Pulsa el botón ◉ para bajar del Chocobo. Una vez que el personaje se haya bajado, el Chocobo volverá al establo él solo.



SHOPS

En este juego hay varios tipos de tiendas.

Buying y Selling (Comprar y vender)
1. Después de haber hablado con el encargado de la tienda, los siguientes comandos estarán disponibles:

• Buy (Comprar)
Este comando te permitirá ver y comprar objetos que el encargado de la tienda tiene disponibles.

• Sell (Vender)
Este comando mostrará los objetos que el grupo tiene en su inventario permitiéndote vender objetos al encargado a mitad de precio.

• Exit (Salir)
Este comando te permitirá salir de la pantalla de comprar/vender.

2. Cuando compres objetos aparecerá una pantalla de menú.

A. Una lista de objetos que se venden en la tienda
B. Cantidad de dinero actual
C. Número de objetos seleccionados en tu propiedad
D. Número de objetos seleccionados para equipamiento
E. Miembros del grupo

Para repasar la pantalla de comprar/vender:
- ↑ muestra que el "Attack/Defence Power" (poder de ataque/defensa) aumentará al equiparte de un objeto.
- ↓ muestra que poder de ataque/defensa disminuirá.
- = indica que el valor no cambiará.
- La señal que aparece debajo de los personajes indica los miembros actuales del grupo.
- Los personajes con los brazos en el aire son los que pueden equiparse del objeto seleccionado.
- Los que tengan una señal "E" ya han sido equipados con el objeto en cuestión.

3. Para determinar el número de objetos que quieras comprar y vender:
- Pulsando el botón de dirección →, aumentará la cantidad en 1; pulsando el botón de dirección ← disminuirá la cantidad en 1.
- Pulsando el botón de dirección ↑ aumentará en 10; pulsando el botón de dirección ↓ disminuirá en 10.
- La cantidad máxima que se puede guardar de un objeto específico es 99.
- Cuando compres un objeto sólo aumentará tanto como el personaje pueda guardar o comprar.

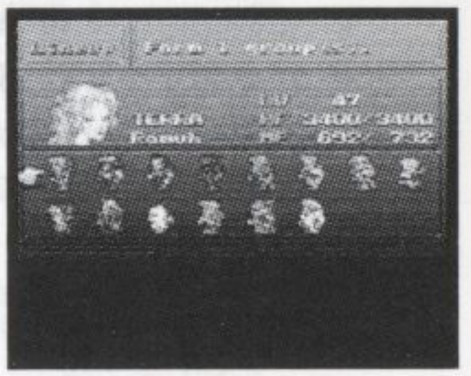
FORMACIÓN DEL GRUPO

Muchos personajes aparecen en este juego, pero sólo hasta un máximo de cuatro personajes pueden ser seleccionados para crear un grupo.

ZONAS DE FORMACIÓN DEL GRUPO

Los lugares en donde los grupos pueden formarse depende del transcurso de la historia. En los lugares en los que se pueda cambiar al grupo, el mensaje Will you switch party members? (¿quieres relevar a algún miembro del grupo?) aparecerá después de haber hablado con un personaje.

PARA COMBINAR GRUPOS



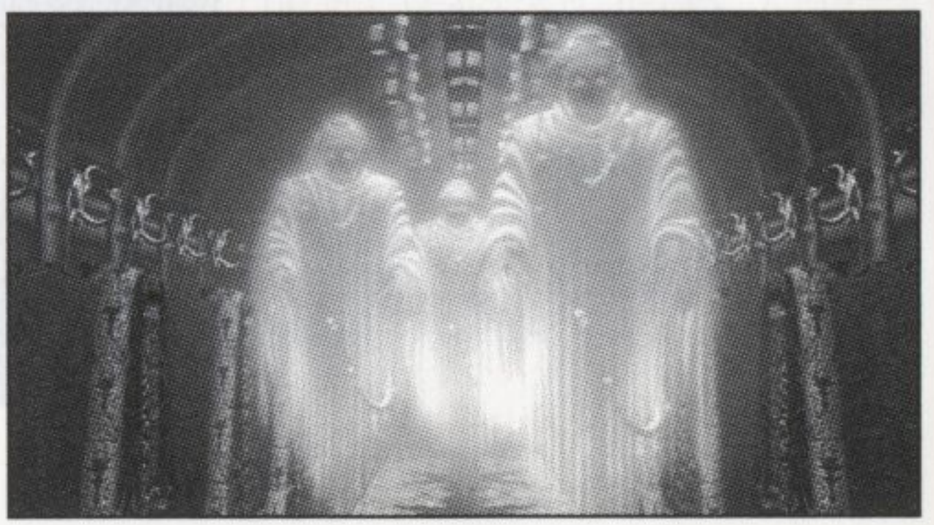
1. Los personajes que se pueden combinar para formar un grupo, saldrán en la fila del centro. De los que se encuentren aquí, selecciona a los personajes para formar el grupo. Dependiendo del momento de la historia, hay casos en los que los personajes no se pueden retirar del grupo.

2. Después de seleccionar un personaje, pulsa el botón ⊗, coloca el cursor en la ventana "Party Window" (Ventana del grupo) de abajo y pulsa el botón ⊗ otra vez. Continúa con este proceso hasta que todos los personajes elegidos se hayan unido al grupo, y después, pulsa el botón ◎.

Dato útil: Es posible jugar con un grupo que tenga menos de cuatro miembros.

PARA INTERCAMBIAR GRUPOS

Habrá momentos en los que tendrás que manejar varios grupos a la vez. Para intercambiar los grupos activos, pulsa el botón ▣.



BATALLAS

PANTALLA DE LAS BATALLAS

La pantalla de las batallas en **Final Fantasy® VI** muestra la siguiente información:

1. Mensajes durante la batalla
2. Gráficos del enemigo
3. Gráficos del grupo
4. Los nombres del grupo
5. El nombre del enemigo
6. Barra HP y ATB del personaje

FORMACIÓN DE BATALLA

La formación de batalla normalmente consiste en el grupo (a la derecha) y el enemigo (a la izquierda), pero hay excepciones:

1. Ataque Pincer/Side Attack (Ataque lateral)

Si atacas desde dos lados a la vez, el "Attack Power" (poder de ataque) aumentará. Cuando el grupo ataca al enemigo es el "Side Attack", y cuando el enemigo ataca al grupo es el "Pincer Attack". Durante un "Pincer Attack", el grupo no podrá huir de la batalla.

2. Back Attack (Ataque por la espalda)

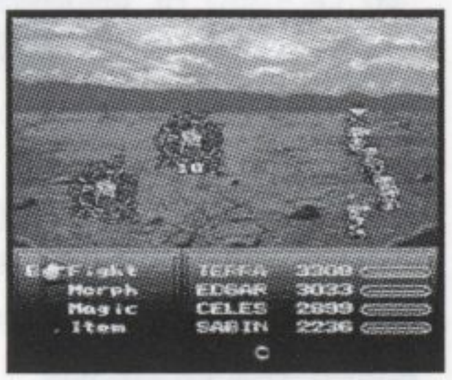
En esta situación, el grupo es atacado por detrás, y la fila de atrás se verá más castigada por el ataque. El enemigo también atacará primero.

3. Preemptive Attack (Ataque preferente)

En un "Preemptive Attack", el grupo activo tendrá la posibilidad de atacar primero en la batalla.

ESTADOS ALTERADOS

Durante una batalla, cuando un personaje es atacado con un ataque especial de un enemigo, los siguientes cambios de estado pueden ocurrir. Algunos cambios pueden recuperarse después de la batalla, y otros, en cambio, no. En los lugares como "Inns" (posadas) y "Tents" (tienda de lona) podrás recuperar todos los cambios de estado, mientras que la "Sleeping Bag" (saco de dormir) te recupera de todos los cambios excepto de K.O. La siguiente lista presenta todos los estados alterados del juego.



Estados alterados no recuperables después de una batalla

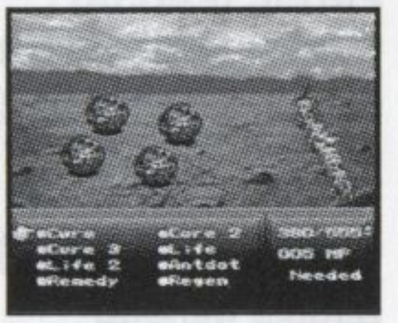
Nombre	Síntomas	Método de recuperación
K.O.	HP reducidos a cero; no puedes luchar más	Magia recuperadora, Phoenix Down
Piedra	Te convierte en piedra; no puedes luchar más	Remedy, Soft
Imp	No puedes usar comandos especiales; sólo puedes usar Imp spell	Green Cherry, Remedy
Invisible	Te hace invisible, no te afectan los ataques físicos	Cualquier magia
Veneno	Disminución continua de HP durante la batalla y mientras andas	Remedy, Antidot spell, Antidote
Zombi	Ataque indiscriminado a los enemigos y aliados. Pérdida de HP si te recuperas con objetos o magias curativas	Revivify
Tiniebla	Disminución en el acierto de tus ataques	Eyedrop, Remedy
Levitar	Flotas sobre el suelo; no recibirás daño de ataques desde el suelo	Dispel

Estados alterados recuperables automáticamente después de una batalla

Nombre	Síntomas	Método de recuperación
Morfeo	El personaje se queda dormido; los comandos no se pueden usar hasta que se despierte	Ataque físico
Confu	Confuso y atacas tanto a los enemigos como a los aliados indiscriminadamente	Ataque físico, Remedy
Mutis	No puedes utilizar la magia	Remedy, Echo Screen
Condena	Cuando el contador llega a cero no puedes luchar más	Gana la batalla antes de que el contador llegue a cero

COMANDOS DE BATALLA

El sistema de batalla de **Final Fantasy® VI** usa el indicador ATB (Batalla en tiempo actual) para saber el momento en que los personajes están preparados para actuar. Cuando el indicador se está llenando, no puedes hacer nada. Tienes que luchar seleccionando comandos y ataques que se correspondan con los puntos débiles de los enemigos.



FIGHT (LUCHA)

Ataca con las armas de que te hayas equipado. Si las armas no han sido equipadas, el personaje luchará sólo con las manos.

MAGIC (MAGIA)

La lista de hechizos mágicos, "Magic Spell List", aparecerá en la pantalla permitiéndote seleccionar el hechizo que quieras pulsando el botón ⊗. Después de seleccionar el blanco del hechizo mágico, pulsa el botón ⊗ para lanzarlo. Cuando no haya suficientes Magic Points (MP), la magia no se puede usar.

Cuando la lista de hechizos mágicos aparezca, sube al principio de la lista y pulsa el botón de dirección ↑ para seleccionar el Esper. Una vez seleccionado, el Esper puede ser invocado pulsando el botón ⊗. (Ver la sección de Summoning Espers.

ITEM (OBJETOS)

La lista de objetos "Item List" aparecerá permitiéndote utilizar un objeto del inventario. Para usar un objeto, primero selecciónalo con el botón de dirección, y luego pulsa el botón ⊗ dos veces. Después, selecciona al personaje que vaya a utilizar el objeto, luego pulsa el botón ⊗ otra vez para ejecutar el comando. Los objetos que podrás utilizar estarán iluminados, mientras que los que no puedas usar tendrán un color más oscuro. Es posible reagrupar los items (objetos) durante la batalla.

INTERCAMBIO DE ARMAS Y ARMADURAS DURANTE LA BATALLA

Pulsando el botón de dirección ↑ al principio de la lista de objetos "Item List" aparecerán los objetos que el personaje seleccionado tiene equipados. Para cambiar un objeto, primero selecciónalo, después pulsa el botón ⊗. Los objetos de los que te puedes equipar estarán iluminados. Cuando hagas la selección, pulsa el botón ⊗ otra vez para ejecutar el cambio. Las listas de Items y Magic Spell (objetos y hechizos) que aparecen durante la batalla podrás verlas al completo pulsando el botón de dirección ↑ o ↓.

ROW (FILA)

Durante la batalla, podrás hacer un cambio en la formación de las filas de delante y de atrás. Cuando uses el comando de configuración Window, tendrás que pulsar el botón de dirección ← para ejecutar el cambio de formación. Cuando uses el comando de configuración Short, tendrás que pulsar el botón L1.

DEFEND (DEFENSA)

Si te concentras en la defensa reducirás el daño causado por los ataques físicos de los enemigos. Sin embargo, el daño de los ataques mágicos no se verá reducido. Cuando uses el comando de configuración Window, tendrás que pulsar el botón de dirección → para defender. Cuando uses el comando de configuración Short, tendrás que pulsar el botón R1.

ESCAPE (ESCAPAR)

Si pulsas los botones L1 y R1 simultáneamente, el grupo podrá escapar de la batalla. Pero recuerda que, a veces, encontrarás enemigos de los cuales no podrás escapar. En esas ocasiones, aparecerá el mensaje Can't run away!! (no puedes escapar).

PAUSE (PAUSA)

Cuando pulses el botón START (inicio) durante una lucha, la batalla se parará temporalmente. El juego continuará cuando pulses el botón START (inicio) otra vez.

END OF BATTLE (FIN DE LA BATALLA)

Batalla ganada

La batalla continuará hasta que los miembros del grupo derroten al enemigo o hasta que huyan. Si derrotas a los enemigos con éxito, el grupo obtendrá puntos de GP (dinero), de EXP (experiencia), y de magia, "Magic Points" (podrás utilizar Magicites después de adquirir puntos de magia). Los puntos ganados dependerán del tipo de enemigo y el número de enemigos derrotados.

Batalla perdida

Cuando ningún miembro del grupo puede luchar más (HP llega a cero), o padecen del estado Zombi o Piedra, la partida se terminará. Una vez que la partida se termine, el juego comenzará desde el Save Point en el que lo guardaste. Cuando esto ocurre, los objetos que has adquirido de los cofres de tesoros y los parámetros de los personajes no serán guardados, pero los niveles de los personajes y los puntos de experiencia no disminuirán,

COMANDOS ESPECIALES DE LOS PERSONAJES

LOCKE

Steal (Robar)

- La habilidad para robar objetos de un enemigo durante la batalla.
- Hay algunos objetos que pueden obtenerse sólo mediante este comando.

MOG

Dance (Bailar)

- Al invocar el nombre de la danza del terreno, Mog podrá atacar utilizando los poderes de la naturaleza.
- Al luchar en batallas sobre terrenos distintos, Mog aprenderá nuevas danzas (hasta ocho).

SABIN

Blitz

- Atacar al enemigo con las artes marciales que ha aprendido.
- Cuando Sabin aumenta de nivel, aprenderá técnicas nuevas inmediatamente.
- Después de seleccionar Blitz en la ventana de batalla de Sabin, selecciona los comandos de la técnica que quieras usar y pulsa el botón ⊗.
- Si los comandos de Blitz no se pulsan correctamente, Sabin no podrá actuar cuando llegue su turno.
- Cada efecto de una técnica especial, ataque, o cualquier comando, puedes comprobarlos seleccionando Sabin en la sección Skills del Menú Principal y pulsando el botón ⊗ sobre el comando Blitz.

TERRA

Morph

- Cuando Terra descubre más cosas sobre sus orígenes adquiere la capacidad de transformarse en una criatura poderosa. Una vez transformada, su poder se multiplica por dos.
- Terra es el único personaje que posee poderes mágicos de forma natural desde el principio del juego. La mayoría de los personajes necesitan equiparse con Espers antes de que puedan lanzar hechizos.

EDGAR

Tools (Herramientas)

- Ataca utilizando herramientas que son construidas principalmente para la batalla.
- Hay algunas herramientas que atacan a un enemigo solo y otros que atacan a todos los enemigos a la vez.
- Al avanzar en el juego podrás obtener herramientas nuevas y más poderosas para el ataque.

CYAN

SwdTech

- Para el ataque Cyan usa Sword Techniques (técnicas de espada) que aprendió como samurai.
- Esta técnica sólo puede ser utilizada cuando te equipes con una espada que pueda realizar las Sword Techniques.
- Cuando Cyan sube de nivel, aprenderá automáticamente nuevas Sword Techniques.
- Cuando seleccionas SwdTech, una ventana pequeña aparecerá durante la batalla, y un indicador empezará a llenarse. Cuando el indicador alcance el nivel necesario para utilizar una Sword Technique, pulsa el botón ⊗.
- Las Sword Techniques disponibles se pueden ver seleccionado Cyan en el comando Skills del Menú Principal y pulsando el botón ⊗ sobre el comando SwdTech.

GAU

Leap / Rage

- Si seleccionas Leap (saltar) mientras luchas contra los enemigos en el Veldt, Gau saltará junto al enemigo y la batalla terminará.
- Si los restantes miembros del grupo continúan luchando en el Veldt, Gau aparecerá después de que la batalla termine y se reunirá con el grupo.
- Cuando vuelva, Gau habrá aprendido las Enemy Techniques del enemigo al cual asaltó. Estos comandos de técnicas aprendidas se llaman técnicas "Rage" (furia) y se pueden utilizar para atacar a los enemigos durante la batalla.
- Después de seleccionar Rage en la ventana Battle Window, selecciona la Rage Technique que quieras y pulsa el botón ⊗.
- Leap es un comando que sólo se puede utilizar en el Veldt.
- En el Veldt, sólo aparecerán los enemigos que te hayas encontrado anteriormente. Así que será mejor que regreses con frecuencia al Veldt con Gau para aprender nuevas Rage Techniques.
- Los nombres de las Rage Techniques que han sido aprendidas podrás comprobarlas seleccionando Gau en el comando Skills del Menú Principal, y pulsando el botón ⊗ sobre el comando Rage.

SETZER

Slot (Ruleta)

- Setzer tiene acceso al poderoso "Slot Attack "(Ataque Ruleta). Cuando lo utiliza, una ruleta aparece y empieza a girar. El resultado de los giros determina la naturaleza del ataque, desde dañar al enemigo hasta curar al grupo.
- No todas las combinaciones son beneficiosas. La combinación "Joker Doom" (Suerte Desconocida) causa la derrota a ambos.
- Cuando selecciones el comando Slot, tres ruletas empiezan a girar. Pulsa el botón ⊗ tres veces para pararlas. Cuando las tres ruletas estén paradas, pulsa el botón ⊗ otra vez para ver los resultados.

STRAGO

Lore (Saber)

- Esta habilidad le permite aprender ciertos hechizos de los enemigos al lanzar el hechizo durante la batalla.
- Como las habilidades de Lore son hechizos mágicos, puntos MP se consumirán cuando se utilicen estas habilidades.

SHADOW

Throw (Lanzar)

- La habilidad de "Throw" le permite lanzar objetos.
- Al lanzar antiguos pergaminos, también podrá usar técnicas ninja que están escritas en éstos.

CELES

Runic

- Cuando se usa Runic durante una batalla, Celes podrá absorber ciertos hechizos mágicos que han sido lanzados, y podrá utilizarlos para recuperar sus puntos mágicos (MP).
- Runic durará hasta que Celes pulse otro comando o hasta que ella absorba un hechizo mágico.
- Runic no se puede utilizar hasta que Celes se equipe de una espada específica.
- También hay algunos hechizos que no pueden ser absorbidos por Celes.

RELM

Sketch

- Relm ataca haciendo un sketch del enemigo, y después invoca la ilusión/espejismo del sketch para luchar contra el enemigo. Ten cuidado porque habrá ocasiones en las que Relm no podrá hacer correctamente sketches de enemigos complicados.

MAGICITE Y ESPERS

Al principio de **Final Fantasy® VI**, sólo unos pocos personajes pueden usar la magia. La habilidad de poder usar la magia se ve garantizada por la Magicite que se encuentra a medida que la historia avanza.
Los Espers viven en la tierra de lo desconocido, y son seres con un poder mágico tremendo. Cuando estas criaturas mueren, condensan sus poderes mágicos y se cristalizan. El resultado de ese proceso es unos cristales conocidos como Magicite. Si te equipas de Magicite, los personajes podrán aprender diferentes hechizos mágicos.

EQUIPAMIENTO DE MAGICITE

Para equiparte de Magicite, selecciona Esper en el comando Skills del Menú Principal. Puedes equiparte de las piedras cristalinas que estén iluminadas, ya que las que estén en un color más oscuro ya han sido cogidas por otro miembro del grupo. Los números designan la cantidad de MP que se necesitan para invocar a un Esper, el cual es la esencia de los Magicite.
Después de seleccionar el Magicite y de pulsar el botón ⊗, aparecerá la magia que se ha adquirido al equiparte de los cristales. Para equiparte de Magicite, pulsa el botón ⊗ una vez más. Sólo puedes equiparte de los Magicite uno por uno. Para retirar el Magicite, pulsa el botón ⊗ en donde haya un sitio vacío en la lista de Magicite.

Bono de Puntos Magicite

Debajo de la magia de los Magicite, podrás ver una frase como Physical Strength + 1. Esta frase indica los puntos de bono concedidos por el Magicite cada vez que el personaje sube de nivel. Por ejemplo, si un personaje se equipa con Magicite, cuando su nivel sube, su Physical Strength (fuerza física) aumentará en 1.
Dato útil: No todos los Magicite tienen atributos de puntos de bono.

PARA INVOCAR ESPERS

El Esper del Magicite equipado se puede invocar durante la batalla. Para ver qué tipo de efecto tiene cada Esper, selecciona el Esper con el comando Esper, y aparecerá la información.

En la batalla, selecciona el comando Magic para ver la lista Magic Spell (Hechizos), mueve el cursor hacia arriba hasta que el nombre del Esper equipado aparezca, y después pulsa el botón ⊗ para invocarlo.

Para invocar un Esper, necesitarás un número determinado de MP. Además, un Esper sólo puede ser invocado una vez por batalla y por personaje.

PARA APRENDER "MAGIC" (MAGIA)

Puedes aprender Magia a través de los Espers. Generalmente, cuanto más poderoso sea el Esper, mejor serán los hechizos que te puede enseñar. El tipo de hechizos que un Esper puede enseñar depende de las habilidades que éste tenga.

Para obtener MP (Puntos de Magia)

Cada Esper posee un número de hechizos con una cantidad junto a ellos que muestra la velocidad a la que pueden aprender. Mientras que los personajes luchan, al final de la batalla obtendrán Puntos de Magia. Estos puntos se multiplican por el número de velocidad de aprendizaje para generar una cantidad de Puntos de Magia que te permitirá aprender un hechizo.

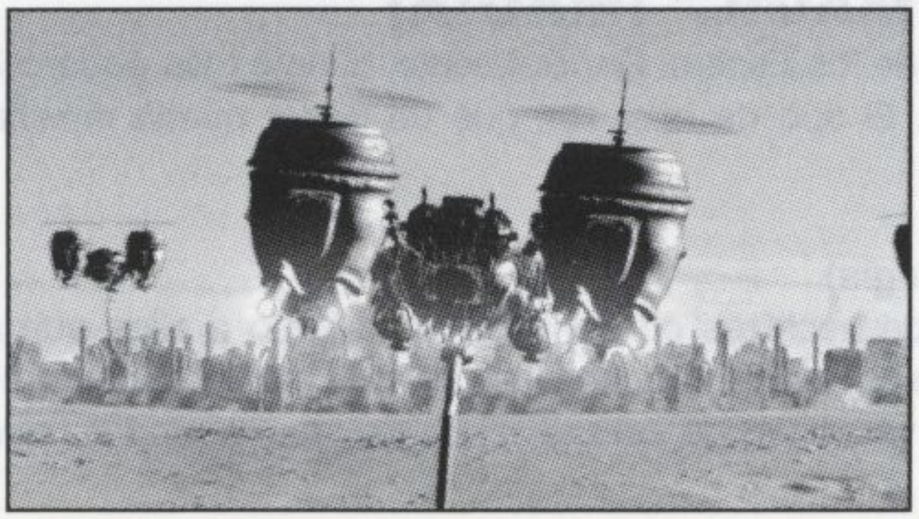
Cuando los MP alcanzen el 100%, podrás aprender los hechizos mágicos
Una vez que los hechizos se hayan aprendido a través de un Esper determinado, equípate con otro Esper para continuar el proceso.

Cuando intercambies un Esper durante el proceso de aprendizaje
Incluso cuando retires el Esper que el personaje haya utilizado para aprender magia o cambies al personaje, los Puntos de Magia que han sido acumulados hasta ese punto no desaparecerán. Los hechizos que estén en proceso de aprendizaje los puedes comprobar en la lista "Magic" y en la pantalla de "Esper Magic".

Incluso con el mismo hechizo mágico...
Es posible aprender el mismo hechizo usando Espers diferentes. Sin embargo, dependiendo del Esper, la velocidad de aprendizaje de magia puede ser diferente (la velocidad por la que se multiplica varía). Por ejemplo, el Esper de la parte superior izquierda tiene "Cure x 5" (Cura x 5), pero el Esper de abajo tiene "Cure x 3" (Cura x 3). Si recibes un punto de magia después de una batalla, el porcentaje de puntos añadidos al total de puntos de magia será del 5% para el Esper de arriba y del 3% para el Esper de abajo. Para maximizar la velocidad a la que los hechizos se pueden aprender, tendrás que equiparte de Magicite con la velocidad de aprendizaje más eficaz.

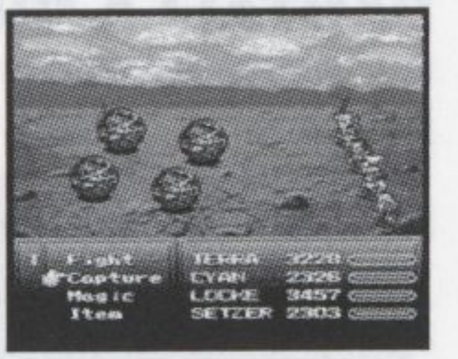
Para obtener hechizos a través de Equipamiento y Reliquias
Algunos objetos del juego poseen poder mágico para enseñar hechizos a los personajes. Para saber qué objetos tienen esta habilidad, examina un objeto en la lista de objetos pulsando el botón ⊗. Si aparece la frase Magic Name x Value, quiere decir que el objeto en cuestión tiene la habilidad de enseñar hechizos de la misma manera que Magicite.

Información sobre Esper y Magia
Selecciona el comando Skills del Menú Principal, y a continuación selecciona el subcomando Esper o Magic, los efectos de los hechizos mágicos y de los Espers aparecerán en la ventana superior izquierda. También, tendrás más información sobre los puntos de bono en esta sección. Te recomendamos que sepas de antemano los efectos que cada Esper provoca.



RELIC (Reliquia)

En **Final Fantasy® VI**, al equiparse de "relic", los personajes podrán adquirir varias habilidades con efectos especiales. Las "relic" se dividen en dos grupos:



- Las que cambian comandos
- Las que tienen efectos especiales

Relic que cambian comandos

Cuando equipas a un personaje con este tipo de "relic", los comandos de batalla del personaje cambiarán. Por ejemplo, Locke se equipa de la "relic" "Thief Glove" (guante grueso), su comando normal Steal (robar) cambiará a Capture (capturar) permitiéndole robar y atacar a enemigos al mismo tiempo.
Hay muchas más "relic" en el juego que pueden cambiar comandos.

Relic con efectos especiales

La mayoría de las "relic" están bajo esta categoría. Algunos de estas "relic" aumentan los atributos de los personajes mientras que otros proporcionan más resistencia contra ciertos tipos de ataques. El cambio de atributos, que ocurre cuando los personajes se equipan de "relic", aparecerá en amarillo para los que aumentan, y en color oscuro para los que disminuyen.
También hay algunas "relic" que permiten a los personajes sujetar armas con las dos manos, y otras que sirven para invocar magia automáticamente y, así, defender a los personajes de los ataques de los enemigos.

ARMADURAS con efectos "relic"

Algunas armaduras garantizan las mismas habilidades que se obtienen al equiparte de ciertas "relic". No existe ninguna arma con este efecto desafortunadamente.

Para equiparte de "Relic"

Selecciona Relic del Menú Principal para acceder a la pantalla Relic. Después de seleccionar Equip, el cursor se moverá a la lista de "relic". Si pulsas el botón ⊗ en ese momento, las "relic" de las que el personaje se está equipando actualmente aparecerán. (No aparecerán los objetos que ya han sido equipados). Después de seleccionar la "relic" que quieras, pulsa el botón ⊗. En la parte inferior derecha de la pantalla, aparecerán los cambios de estado al equiparte con una "relic" determinada. Cada personaje puede equiparse de hasta dos "relic". Después de hacerte con la "relic", pulsa el botón ○ dos veces. Para las "relic" que te permiten equipar a los personajes con armas en ambas manos, necesitarás hacerte de armas y armaduras de nuevo.

BONUS (Bonos)

En **Final Fantasy® VI**, hay un modo "Bonus" que es una opción añadida al juego normal.

PANTALLA "BONUS"

Los botones de control son prácticamente los mismos que encuentras en la pantalla de un juego normal. Los usos especiales para cada opción se explican a continuación:

Para acceder a la pantalla Bonus

1. Selecciona Bonus en la pantalla Loading (cargando) y pulsa el botón ⊗.
2. Selecciona la ranura para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) con el System File y pulsa el botón ⊗. (Si no llegas hasta el final del juego, selecciona See Without Loading).
3. Una vez que salga la pantalla Bonus, selecciona el menú que quieras ver y pulsa el botón ⊗.

ARCHIVO "SYSTEM FILE"

Los títulos que no puedan verse hasta que el juego se haya terminado aparecerán como "????" en el menú Bonus, y no podrás seleccionarlos. Para poder ver estos títulos, es necesario acabar el juego, y guardar un archivo en la MEMORY CARD llamado "System File", que es distinto del archivo de datos guardados "Saved Data". Este archivo guardará datos de situaciones detalladas del juego usadas en el menú Bonus. Después de haber cargado un archivo System File, los títulos anteriormente mostrados como "????" serán accesibles.

Para crear un System File

Después de que las palabras "The End" aparezcan al final, la pantalla automáticamente se cambiará a la pantalla de System File Creation (para crear un archivo System File). Aquí, tendrás que seleccionar Save y pulsar el botón ⊗ para ejecutar el comando. Si ya existe un archivo System File en la MEMORY CARD, el nuevo archivo se guardará sobre el antiguo.

Cuando seleccionas el modo Bonus los siguientes menús estarán disponibles:

STUDIO (Estudio)

Los títulos en esta pantalla te darán el acceso a clips de películas e imágenes preliminares desarrolladas para el juego.

- Theatre (Teatro)
  Podrás ver las escenas cinematográficas del juego.
- Gallery (Galería)
  Podrás ver algunos de los dibujos preliminares desarrollados para el juego.

STATUS (Estado)

Los datos de los juegos que han sido terminados aparecerán en una tabla, permitiéndote, así, ver el tiempo que has dedicado a un juego determinado, lo que los personajes han conseguido en cuanto a habilidades, hechizos, etc. Los datos estarán disponibles si has acabado el juego.

Al acabar el juego varias veces podrás ver la puntuación máxima y mínima bajo cada título, y a medida que obtengas nuevas puntuaciones seguirás acumulándolas.

SECRET (Secreto)

Aunque muchos títulos están disponibles en este menú, sólo el título "Bestiary" es accesible desde el principio del juego.

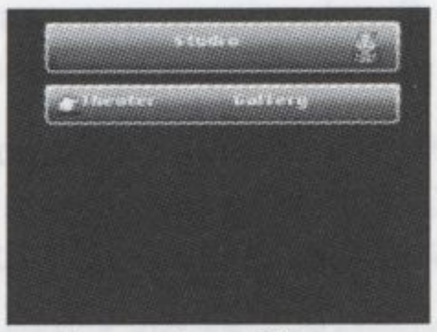
- Bestiary

  Una colección de todos los enemigos que aparecen en el juego.

FUNCIONAMIENTO DE CADA TÍTULO

Studio - Theatre

- Si seleccionas la sección Theater del "Studio", aparecerán los nombres de varias escenas cinematográficas.
- Selecciona la escena que quieras ver, y pulsa el botón ⊗ para que el vídeo empiece.
- Si pulsas el botón START (inicio), el botón ○, o el botón ⊗, se interrumpirá el vídeo y volverás al Menú "Theatre".



Studio – Gallery

- Si seleccionas la sección Gallery del "Studio", aparecerán los nombres de varias escenas cinematográficas.
- Selecciona el nombre la escena que quieras y pulsa el botón ⊗ para ver la primera imagen.
- Pulsa el botón ⊗ para ver la siguiente imagen.
- Una que hayas visto todas las imágenes, la pantalla volverá a la primera escena.

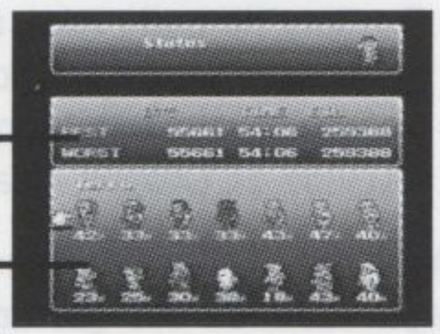
Funciones de los botones en "Gallery":

- botón de dirección:	Mueve imágenes ampliadas
- botón ○:	Vuelve a la pantalla "Gallery"
- botón △:	Agrandar/Reducir el tamaño de la imagen
- botón L1:	Retroceder cinco imágenes
- botón □:	Volver a la imagen anterior
- botón R1:	Avanzar cinco imágenes

Status (Estado)

No se puede ver hasta que el juego se haya terminado al menos una vez y un archivo System File se haya creado.

Si seleccionas Status, la pantalla se cambiará por una como la de la derecha.



1. Esta ventana muestra el número de pasos tomados, el tiempo de juego, la cantidad máxima de GP, y la cantidad mínima de GP de un juego terminado.

2. En esta ventana, si seleccionas a un personaje y pulsas el botón ⊗, aparecerá la siguiente información:

a. Porcentaje de uso del personaje

Cuando el porcentaje llegue al 100%, un título especial aparecerá sobre la cabeza del personaje. Puedes seguir actualizando los datos incluso después de tener 100%, pero el porcentaje no aumentará más.

b. Esta ventana muestra los títulos de los hechizos y las técnicas especiales que un personaje ha aprendido durante el juego. Selecciona un título y pulsa el botón ⊗ para que aparezcan los hechizos y las técnicas aprendidas. Como no todos los personajes pueden aprender hechizos o técnicas especiales, algunos sólo tendrán disponible el título "Learned Magic" (magia aprendida) o incluso ninguno.

c. El valor Máximo/Mínimo para cada parámetro mostrado.
Dato útil: Es posible volver a la pantalla anterior pulsando el botón ○ en cualquier pantalla.

Secret - Bestiary

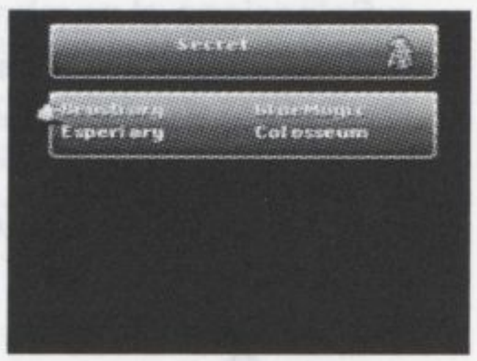
- Si seleccionas Bestiary después de entrar al Secret Room (Habitación Secreta) aparecerá una pantalla que te permitirá escoger la opción Pre-C (pre-Cataclysism). Esta opción está disponible incluso antes de que el juego esté terminado (no es necesario tener un archivo System File).
- Otra opción está disponible una vez que el juego se ha terminado: Post-C (Post-Cataclysm).
- Si seleccionas una zona del juego y pulsas el botón ✕, la pantalla se cambiará a la opción "Bestiary" para ver los enemigos que aparecen en esa zona en particular.

Pantalla de los enemigos

Esta pantalla te mostrará los datos sobre cada enemigo.
Si pulsas el botón △ la pantalla se cambiará a la pantalla de explicación sobre los enemigos.

Funciones de los botones en la pantalla de los enemigos

- Botón de dirección ↑/↓ o el botón ✕: Mover a la siguiente pantalla de Datos de los enemigos.
- Botón de dirección ↑/↓ o botón □: Volver a la pantalla anterior de Datos de los enemigos.
- Botón SELECT (selección): Mover a la pantalla de Selección de los enemigos de la zona escogida.
- Botón △: Cambiar entre la pantalla de Datos de los enemigos y la pantalla de Explicación sobre los enemigos.
- Botón ○: Volver al menú "Enemy Enciclopedia" (Enciclopedia de los Enemigos).
- Botón L1: Volver a los enemigos de la zona anterior.
- Botón R1: Mover hacia los enemigos de la siguiente zona.



Después de completar el juego

Una vez que hayas terminado el juego obtendrás bonos extra. Antes habrás visto en la pantalla Bonus algunos títulos con este símbolo "????" que eran inaccesibles todavía. Cuando hayas completado el juego, los siguientes secretos se harán accesibles:

- Bestiary de cada zona después de la destrucción del mundo.
- La "Strago's Lore Magic Enciclopedia" (Enciclopedia del Saber Mágico de Strago)
- La Enciclopedia de Espers.
- Objetos de Dragon Head Colosseum (cabeza de dragón), oponentes y la lista de objetos conseguidos.

Dato útil: Las funciones de los botones en esta pantalla son las mismas que las de la pantalla de enemigos. (Habrá algunas funciones que no estarán disponibles para su uso).

CRÉDITOS

FINAL FANTASY® VI

Productor	Hironobu Sakaguchi
Director	Yoshinori Kitase, Hiroyuki Itou
Programadores principales	Ken Narita, Kiyoshi Yoshii
Dirección de gráficos	Tatsuya Takahashi, Kasuko Shibuya, Hideo Minaba, Tetsuya Nomura
Compositor	Nobuo Uematsu
Diseño de imágenes	Yoshitaka Amano
Programador de batallas	Yasuyuki Hasebe
Programador de fondos	Satoru Tsuji
Diseño de eventos	Tsukasa Fujita, Keisuke Matsuhara
Programadores de efectos	Hiroshi Harata, Satoshi Ogata
Programador de batallas	Akihiro Yamaguchi
Programador de sonido	Minuro Akao
Diseño gráfico de efectos	Hirokatsu Sasaki
Diseño gráfico de fondos	Takaharu Matsuo, Yusuke Naora, Nobuyuki Ikeda, Tomoe Inazawa, Takamichi Shibuya, Shinichirou Hamasaka, Akiyoshi Masuda, Hidetoshi Kezuka
Diseño gráfico de monstruos	Hitoshi Sasaki
Diseño gráfico de objetos	Kazuhiro Ohkawa
Programador de sonido	Eiji Nakamura
Ingenieros Técnicos	Masahiro Nakajima, Mitsuo Ogura, Yasunori Orikasa

PERSONAL DE LA NUEVA VERSIÓN DE FINAL FANTASY® VI

Director	Katsuyoshi Kawahara
Productor	Yusuke Hirata
Publicidad	Yuuki Kitayama, Testuya Tanaka, Masako Hozawa
Coordinadores	Kiyomi Tanikawa, Rei Komatsu, Kiyomi Nakamura, Terutaka Komorizono
Jefes de CC	Hiromi Matsuda, Nishiki Sugi
Productor Ejecutivo	Tomoyuki Takechi
Cambio de formato	Tose Co., Ltd
Gracias en especial a:	Minoru Akao, Rie Nishi, Chizuko Ono, Hiroki Nakai, Hiroyuki Miura, Ikuyo Kitagawa, Siho Sasaki, Miki Akakura, Hiromichi Baba

Equipo de Control de Calidad

Productor de CC	Akihito Shoji
Director de CC	Kenichi Miyake
Coordinador de CC	Hironori Akiyama
Personal de CC	Kumiko Yoshikoshi, Yosuke Okamoto, Ringo Wachi, Motomi Sawada

Departamento de Administración Internacional

Localización Director	Kazuyoshi Tashiro
Programador	Yoshinori Uenishi
Ayudantes	Tomoko Sekii, Mai Morofushi

Square Europe Ltd

Director Principal	Yuji Shibata
Director Adjunto	Tomohiro Yoshikai
Director de marketing	Takuya Okada
Directores Adjuntos de marketing/RP	Stéphanie Journau, Abbass Hussain
Jefe de CC	Katrin Darolle
Ayudante de Producción/Localización	Alison Lau
Ayudante de TI/Apoyo Técnico	Alex Moresby
Traducción del manual:	Ana Maria Abad Jara

CRÉDITOS

FINAL FANTASY® VI

PlayStation

Si estás interesado en saber más que nadie sobre PLAYSTATION: lanzamientos, novedades, promociones, etcétera, sólo tienes que dejarnos tu e-mail en nuestra web:

www.es.scee.com

PRUEBA DE COMPRA

Nombre: **Apellidos:**

Dirección: **C.P:**

Localidad: **Provincia:**

Tel: **Tel Móvil:**

E-Mail:

Fecha de Nacimiento: **N.I.F:**

Estado Civil: ☐ **Soltero** ☐ **Casado**

Frecuencia de juego: ☐ **1 vez al día** ☐ **3-4 veces a la semana**

☐ **1-2 veces a la semana** ☐ **menos de una vez por semana**

Número de miembros en el hogar:

Esta prueba de compra es válida para todas las promociones, concursos y sorteos relacionados con este juego.
Ofertas válidas sólo para aquellas personas residentes en España. Tus datos pasarán a formar parte de la Base de Datos de Sony Computer Entertainment España S.A., además podrán ser utilizados por cualquier empresa del Grupo Sony y ser transferidos a países de la Unión Europea para la explotación de su información. Cuando quieras, podrás acceder a dicho fichero con el objeto de modificar, corregir o cancelar total o parcialmente su contenido sólo con solicitarlo por escrito en el domicilio social de PlayStation: C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid

¿Dónde compras los juegos habitualmente?

- ☐ Hipermercados
- ☐ El Corte Inglés
- ☐ Jugueterías
- ☐ Tiendas especializadas
- ☐ Otros

¿Cada cuánto tiempo compras juegos?

- ☐ Cada mes
- ☐ Cada 2 o 3 meses
- ☐ 2 veces al año
- ☐ 1 vez al año

¿Alquilas juegos habitualmente?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ A veces

¿Con quien juegas habitualmente?

- ☐ Sólo
- ☐ Con familia
- ☐ Con amigos

¿Dónde está ubicada tu PLAYSTATION?

- ☐ Salón
- ☐ Tu dormitorio
- ☐ Dormitorio de tus padres
- ☐ Sala de juegos
- ☐ Otros

SPAIN-002

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• Australia 1 902 262 662* **(Calls charged at $1.99 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*	1 902 262 662* **Calls charged at $1.99 per min. inc. GST Get parents' OK to call.)*
• Österreich 0820 500 535** ***(Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.)*	0900 970 111* *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.)*
• Belgique/België/Belgien 011 516 406	0900 000 00* **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• Danmark 33 26 68 00 *Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15*	33 26 68 20 *Man-Torsdag 16.30-19.30*
• Suomi 09-4764460 *maanantai - perjantai 8.30 - 16.30*	09-4764462 *maanantai - torstai 18.00 - 20.00*
• France 0820.31.32.33 *prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi*	08 36 68 22 02* **(0,34 Euro la minute)*
• Deutschland 01805 / 766 977 *(0,48DM/min.)*	0190 578 578* **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Ελλάδα** (00 301) 6777701	090 2322 00* * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• Ireland 0818 365065 **All calls charged at National Rate.*	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* **Calls cost per min. 58p (inc.VAT)*
• Israel 1-800-390-900	1-800-390-900 **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 ל**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia 848 82 83 84* ** (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)*	848 82 83 84* ** (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)*
• Malta 344700	344700
• Nederland 0495 574 817	09 09 9000 000* **(0.99 Hfl./ min)*
• New Zealand (09) 415 2447	0900 97669* **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• Norge 82075050 *Mon-Fre 8.30-16.30*	820 85 050 *Åpen 24 timer 8,75 NOK pr. Min*
• Portugal 707 23 23 10** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone* **Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.*	707 23 23 10* *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone* **Serviço de Ajuda para Jogos*
• España 902 102 102	902 102 102
• Sverige 08-587 822 40 *Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30*	08-587 822 25 *Mån-Fre 17.00-21.00*
• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55	0900 55 20 55/Ein Anruf kostet* *(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.*
• UK 08705 99 88 77 *Calls may be recorded for training purposes*	09064 765 765 (incl. NI)* **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

SQUARESOFT®

www.playstation.com

SCES-03828

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation.
© 1994, 1999, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.
ILLUSTRATION/YOSHITAKA AMANO

711719339526